

TORMENTA 20

60 IDEIAS DE AVENTURAS
GRANDE SAVANA

GUILHERME VIANA

TORMENTA 20

GRANDE SAVANA — 60 IDEIAS DE AVENTURAS



BEM-VINDOS A UM MUNDO DE AVENTURAS!

Você está lendo a prévia de um material feito de fã para fã, sem fins lucrativos.

“Grande Savana” é um suplemento para Tormenta 20, criado por Guilherme Viana. É um material baseado no mundo de *Tormenta* — todos os direitos reservados aos seus criadores.

Este material é uma prévia com muitas ideias e ganchos para aventuras que se passam na Grande Savana.

As artes colocadas neste suplemento são apenas para referência e melhor compreensão, além de harmonizar com o texto. A fonte de cada uma destas imagens, assim como seus autores, estão colocadas na parte final do suplemento.

Boa leitura e boas campanhas!

60 IDEIAS DE AVENTURAS

01 A Rainha Zula de Kumbali deseja contratar um grupo de aventureiros para escoltar uma de suas equipes. Ela deseja iniciar um tratado diplomático com os líderes do Reinado.

02 Caso tenha um personagem devoto e estrangeiro no grupo, seu deus entra em contato. Ele se manifesta sob sua forma da savana e diz que precisa de ajuda para salvar outros devotos que estão perdidos no meio das planícies.

03 Os personagens descobrem que alguns Szzazitas da Grande Savana, chamados de Majemajes, planejam um golpe de estado ao reino de Kumbali. Um deles afirma que o rei Chaka está sendo perseguido por ser um ex-Majemaje, mas quem seria louco o suficiente para tentar provar algo assim? E quem seria louco para acreditar?

04 Um dragão dos rios — ninkinanka — foi acordado por acidente pelos jogadores, que só estavam tentando atravessar o Rio dos Deuses. Agora eles devem favores à imensa criatura. Se falharem, o dragão terá uma boa refeição...

05 Princesa Ashanti de Kumbali está sumida desde sua última excursão pela savana. Talvez tenha sido capturada, talvez tenha fugido — um sinal de sua rebeldia. A General do exército deseja contratar um grupo de fora de suas fileiras, afinal não deseja que o próprio Rei saiba que a jovem desapareceu.

06 Um obiah deseja a morte de um dos personagens dos jogadores — ou de todos eles. O morto-vivo diz que esse é o seu objetivo no Segundo Destino. O que será que os jogadores fizeram para merecerem essa perseguição?

07 Por um mal-entendido, os personagens acabam nas arenas de kabamba, onde precisam derrotar inimigos enquanto tentam se explicar. Ou talvez eles tenham feito besteira mesmo...

08 Alguns gnolls de Wameno perseguem os personagens para arrancar seus dentes. O maior sacerdote do acampamento, chamado de Olho-sagaz, diz que essas presas são sagradas e devem ser utilizados em algum ritual ao deus dos monstros.

09 Azizas nascem para exterminar a solidão, mas muitas delas tem nascido, o que indica que em breve não haverá mais motivos para que novas fadas ganhem vida. Como os aventureiros podem resolver esse problema? É um problema de fato?

10 O líder de Tairobi, Lorde Umbaki, finalmente decidiu sair do subterrâneo. O morto-vivo deseja cumprir seu Segundo Destino e todos suspeitam que é algo que pode colocar toda a savana em perigo.

11 Muitos bandoleiros atacam embarcações no Rio dos Deuses. Cabe aos personagens escoltarem um grupo de comerciantes barqueiros numa viagem que vai durar dias pelos perigos fluviais.

12 Lefeus tem aparecido em alguns pontos da savana, mas eles não agem com tanta violência. Nem chegam a matar. Os mais religiosos dizem que o temível Aharadak deseja transformar toda a savana em um campo de adoração e por isso tenta seduzir aqueles de cabeça fraca (ou os mais insanos...).

13 Farasis e gnolls brigam por território. Enquanto os farasis querem que a terra seja livre e respeitada, os gnolls querem território para governar com mão de ferro. Cabe aos personagens dos jogadores decidir qual lado tomar.

14 Em uma noite estrelada, um bebê tuma nasce aos pés de um dos personagens! Ele não tem pai, nem mãe, e provavelmente será cobiçado por nobres opulentos e bandidos que desejam sua prosperidade.

15 Do nada, um gafanhoto-tigre se depara com os personagens. Ele começa a falar (!) e jura que é apenas um humano que foi amaldiçoado por alguns mortos-vivos de Tairobi. Ele diz que os obiah querem transformar todos em gafanhotos. Mas por quê?

16 Um membro da nobreza de Valkaria deseja contratar um grupo de aventureiros corajosos o suficiente para entrar em uma Cidadela Dourada para extrair o raríssimo metal kinjali. Essa é a terceira vez em que ele decide fazer isso, pois ninguém voltou com vida nas empreitadas anteriores.

17 Um conclave de fadas azizas quer preparar as melhores receitas da Grande Savana. O problema é que falta um ingrediente: uma especiaria que cresce apenas próximos aos perigosos dragões ninkinanka.

18 O filho de Egoni, um conselheiro de Kumbali, foi morto. Egoni contrata aventureiros para viajarem à Tairobi, a fim de evitar que seu filho decida voltar à vida como um morto-vivo amaldiçoado.

19 Kabamba vai realizar o *Imanidamu*, o maior torneio do circuito. Os maiores guerreiros da savana vão participar e alguns dos personagens jogadores foram convidados.

20 Um ninkinanka deseja se tornar o próximo sumo-sacerdote de Uchawa, a deusa da magia. O dragão está roubando todo o poder mágico que encontra pela savana.

21 Zula, de Kumbali, deseja patrocinar aventureiros que tragam uma série de ingredientes para seu novo experimento. Alguns dizem que ela está trabalhando em uma invenção para deter a área de tormenta ao Leste do reino...

22 Uma aziza pede ajuda aos personagens, pois surgiu para exterminar a solidão de um sujeito perdido na savana, mas ele foi morto por um monstro. A fada deseja trazê-lo do mundo dos mortos, ou pelo menos conseguir viajar para o Orum, a fim de reencontrá-lo.

Aventuras x Campanhas

As ideias apresentadas aqui são bem flexíveis: elas oferecem diretrizes para que uma aventura se dê início, mas deixa livre o “meio de campo”, para que o Mestre dê o clima que quiser. Isso também é válido para o nível de desafio das aventuras.

Além disso, é possível que o mestre transforme uma destas ideias em uma campanha inteira, ou pode conectar várias ideias em um arco de histórias.

Uma boa ideia é colocar estas aventuras em conjunto com outros pontos de Arton. Talvez uma aventura que comece na Grande Savana acabe se desenrolando nas Montanhas Uivantes — ou o contrário.

Acima de tudo, o importante é criar uma história divertida para todos. O objetivo do suplemento é mostrar como a savana pode ser o palco de muitos perigos e desafios.

23 Um chibamba alega ser o maior guerreiro da história de Kabamba, mas ninguém aparenta se lembrar do sujeito. Ele oferece grande quantia de dinheiro para que os personagens provem a sua versão da história.

24 Monstros tem aparecido em uma quantidade anormal nas planícies. Pessoas tem sido assassinadas ou raptadas pelo território. Os devotos de Ijoko (Megalokk) estão realizando um conclave em um ponto remoto da savana para decidir quem será o novo sumo-sacerdote do deus. Olho-sagaz, dos gnolls de Wameno, é um dos maiores candidatos.

25 Um clã de farasis deseja mapear os pontos mais perigosos da savana, para que saibam quais são os locais livres. Os personagens precisarão percorrer zonas de conflito e regiões com monstros. Os farasis não tem muito ouro para oferecer aos aventureiros, mas podem ajudá-los a fundar uma base de operações em um ponto estratégico.

26 Um gnoll franzino chamado Sucata é um profundo admirador da rainha Zula de Kumbali. Ele quer viajar para Kumbali com o objetivo de participar da Feira de Invenções Uvumbuzi, para mostrar a ela seu mais novo invento e talvez conseguir uma bolsa de estudos. Ele quer ajuda para conseguir sair do acampamento Wameno e não ser perseguido por ter ideias muito fora do esperado.

27 Inani, o Deus da Trapaça e dos Ladrões, foi incorporado em um devoto. O problema é que ele não quer largar o sacerdote e está realizando vários delitos em seu nome!

28 Os aventureiros são estrangeiros que foram enviados pelo Reinado para um tratado diplomático com o Rei Chaka de Kumbali.

29 Um nobre excêntrico de Deheon pede ajuda aos aventureiros, pois comprou um produto com alguns comerciantes nujoka. O problema é que outros nobres querem roubar esse produto, logo ele precisa ser escoltado. Que tipo de encomenda atrairia tanto interesse de outras pessoas poderosas?

30 Uma obiah pistoleira conhecida como 27 recruta aventureiros que desejem sabotar Kumbali para roubar material para munição. 27 alega que o reino humano deve a ela pelo sofrimento que passou enquanto viva, antes da unificação dos clãs.

31 Olho-sagaz, sacerdote chefe de Wameno, descobre que existe um grupo de gnolls revoltosos no acampamento, louvando a Deusa da Natureza ao invés de prestar tributos ao Deus dos Monstros. Os aventureiros descobrem isso através dos próprios rebeldes, que pedem ajuda para terem o direito de louvarem ao deus que quiserem.

32 Os aventureiros são convidados para organizarem uma das muitas festas de Lorde Umbaki, no subterrâneo reino dos mortos-vivos. Talvez ele só queira dar uma de suas festas caóticas, ou talvez ele queira a vida dos aventureiros. Ou nenhum dos dois!

33 A academia de tecnologia de Kumbali deseja testar novos modelos de dirigíveis, pois deseja contato comercial com Vectora. Os aventureiros são chamados para auxiliar na construção dos dirigíveis e/ou nos tratados diplomáticos.

34 Um grupo de tumas radicais desejam executar um ritual para que o sol brilhe para sempre, pois assim todos podem ver seus traços de ouro. Sim, eles desejam destruir a Deusa da Noite, criando um dia eterno.

35 Círculos de Akzath tem aparecido entalhados em árvores e pintados nos muros de algumas cidades. Os mais pessimistas — ou otimistas — dizem que os goblinóides estão chegando às planícies. Talvez os povos da savana queiram se associar, mas caso contrário, é provável que uma guerra aconteça.

36 Uma criança vai nascer próximo aos terreiros da Deusa da Vida, mas as parteiras da deusa já preveram que o parto terá muitas complicações. É missão dos aventureiros encontrarem ingredientes para as parteiras o mais rápido possível, para salvar as vidas da mãe e do bebê.

37 Um dos personagens dos jogadores é acusado de portar um item ilegal nos limites de Kumbali: uma espada de matéria vermelha. O pior é que essa arma realmente está nos pertences deles! O que os aventureiros não sabem é que o equipamento foi colocada ali por Tabbe, um perigoso comerciante de itens ilegais, que trabalha debaixo do nariz do rei Chaka.

38 As 50 Risadas de Zimu, grupo de gnolls insanos, estão atacando diversas aldeias menores sem nenhum motivo aparente. Os personagens devem descobrir o que está motivando os gnolls — pode ser qualquer coisa, ou coisa nenhuma.

39 Um familiar querido de um dos aventureiros é assassinado, mas escolhe voltar como obiah. Ele quer vingança contra seu algoz, mas para isso age sem nenhum escrúpulo, causando problemas em diversos pontos da savana.

40 Um ancião sacerdote de Nishati (Marah) enlouqueceu e criou uma área de paz no meio do Rio dos Deuses. Nem mesmo os monstros e outros animais conseguem se alimentar no local, causando um desequilíbrio e montes de mortos, prejudicando todo o comércio.

41 Kumbali está criando sua primeira guilda de aventureiros. Como iniciantes, os aventureiros devem cuidar de problemas menores, capturar pequenos criminosos e provarem seu valor caso queiram subir na carreira.

42 A Sipecho, academia arcana de Tairobi, contrata aventureiros para coletar ingredientes mágicos, pois suas reservas estão acabando. Lorde Umbaki não pode saber, pois ele e o arquimago de Sipecho não se falam há décadas — e Umbaki odiaria saber que o arquimago faz qualquer coisa sem sua autorização.

43 Momo, uma aziza conhecida por comercializar poções e mantimentos por todo o território, sumiu. Muita gente dependia dela para prosperar e sobreviver. Há quem diga que ela foi raptada, enquanto outros teorizam que Momo viajou para outros pontos de Arton apenas para continuar trabalhando com o comércio.

44 Os aventureiros tentam adentrar em uma Cidadela Dourada no subterrâneo, só que acabam encontrando um caminho para o território dos finntrolls!

45 Kabamba está em êxtase, pois iniciaram os eventos de Unabi, deus da Ressurreição. Competidores podem morrer e voltar à vida em todos os combates, mas por apenas três dias. Há quem diga que um grupo de radicais pretende cancelar o feitiço da ressurreição, matando permanentemente muitos no processo.

47 Presa-vermelha quer dar início a mais um perigoso ritual de maturidade gnoll. Dessa vez, ela capturou os personagens dos jogadores para o grande evento.



É normal que os gnolls estejam envolvidos nos problemas da savana.

48 Um dos capitães do exército de Kumbali assistiu a um dos aventureiros lutando e gostou da técnica. General Makena aprovou a ideia dos aventureiros treinarem uma unidade do exército, o que inclui excursões a regiões perigosas para algumas aulas práticas.

49 Um dos capitães do exército de Kumbali assistiu a um dos aventureiros lutando e gostou da técnica. A General Makena aprovou a ideia dos aventureiros treinarem uma unidade do exército, o que inclui excursões a regiões perigosas para algumas aulas práticas.

50 Bandoleiros querem sabotar e afundar navios para roubar mercadorias. Decidiram por raptar um jovem devoto de Hekima, a Deusa do Conhecimento, para retirar dele informações sobre o porto de Kumbali — pois ele não pode mentir!

51 Uma manada de grootangas (elefantes com pescoços alongados e trombas cheias de presas de serpente) está causando problemas para uma aldeia farasi, prejudicando todo o plantio.

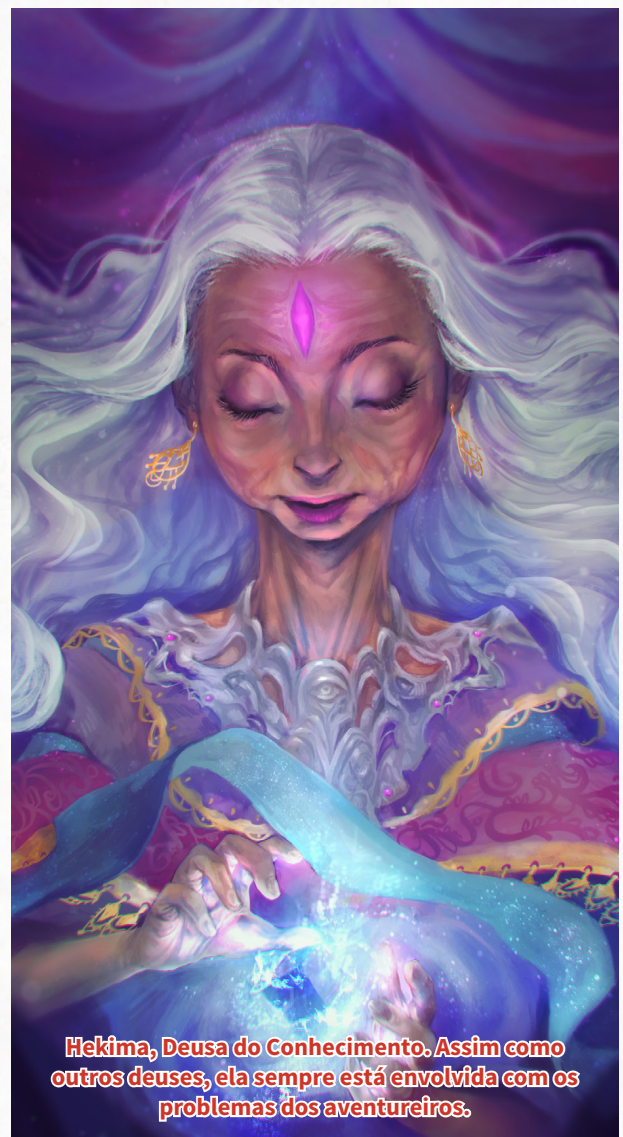
52 É época de acasalamento de ninkinankas. Eles decidiram interditar uma área imensa do Rio dos Deuses e todo o comércio que passaria por ali deverá ser feito por terra. Os aventureiros são chamados para cuidar de parte dessa logística, seja protegendo os mercadores de bandoleiros e monstros, seja negociando com os dragões dos rios...

53 Madame Mu é uma obiah que devotou seu Segundo Destino ao deus da Ressurreição e da Profecia. Ela previu que todos os aventureiros vão morrer. Para descobrir como, vão precisar buscar mais ingredientes mágicos para a sacerdotisa. Isso é, se eles querem mesmo saber...

54 É hora da batalha final. Os aventureiros vão integrar as fileiras de Kumbali para protegê-la contra a investida de uma aliança entre Wameno e Tairobi. Esse embate irá abalar toda a Grande Savana (e talvez outras regiões de Arton).

55 Uma menina chibamba perdeu seu animal de estimação, e os pais, conselheiros de Kabamba, contratam os aventureiros para uma missão aparentemente inofensiva. O que eles não sabem é que o “bichinho” de estimação é na verdade um impundulu, enorme pássaro azul de poder imensurável que criou afeto pela menina!

56 Uma menina chibamba perdeu seu animal de estimação, e os pais, conselheiros de Kabamba, contratam os aventureiros para uma missão aparentemente inofensiva. O que eles não sabem é que o “bichinho” de estimação é na verdade um impundulu, enorme pássaro azul de poder imensurável que criou afeto pela menina!



Hekima, Deusa do Conhecimento. Assim como outros deuses, ela sempre está envolvida com os problemas dos aventureiros.

57 Radicais de Juá estão caçando mortos-vivos pela savana. Eles estarão fazendo um bem para todos ou estarão impedindo alguns obiah de realizarem seus sonhos, por mais nobres que possam ser?

58 Fadas azizas decidiram criar o Wenzia, uma espécie de acampamento de apoio em uma região erma. Assim elas podem ser mais eficazes em prestar ajuda — a maior paixão delas. Para isso, no entanto, elas terão que trocar de papéis e pedir ajuda a aventureiros.

59 Um tuma descobriu por que os Isokan, das Cidades Douradas, foram extintos. A resposta está em uma das masmorras, mas o tuma diz que só indica o local se puder ir junto, pois tem questões pessoais para resolver com seus ancestrais.

60 É hora da batalha final. Os aventureiros vão integrar as fileiras de Kumbali para protegê-la contra a investida de uma aliança entre Wameno e Tairobi. Esse embate irá abalar toda a Grande Savana (e talvez outras regiões de Arton).

Apesar de ser uma ideia para aventura, esse gancho se adapta melhor para a construção de uma campanha, onde os personagens poderão buscar reforços, fazer alianças, aumentar o poderio pessoal e até mesmo entrar em contato com os povos cinzentos do sul. O mestre pode decidir a escala de poder e pode até mesmo ampliá-la, colocando a frente Wameno-Tairobi como um exército capaz de rivalizar com as maiores unidades de Arton!



Até os aventureiros mais poderosos precisam descansar de vez em quando.

APÊNDICE I - INFORMAÇÕES

Obrigado por ler até aqui! Sei que muitas pessoas acompanham o meu trabalho há bastante tempo, então quero dar alguns avisos.

Eu trabalho nesse suplemento não-oficial há quase dois anos. Isso quer dizer que, durante todo esse tempo, muito material foi desenvolvido. Alguns leitores mais novos podem se perder, então apresento a vocês os links para todos os materiais disponíveis do suplemento.

GRANDE SAVANA T20

Esse é o maior dos materiais, ainda em construção. O suplemento *Grande Savana T20* contém um panorama geral sobre o local, 7 novas raças, uma nova classe, informações sobre diversas localizações da Grande Savana e novas regras para devotos dos deuses. No futuro, terá novos equipamentos, magias, itens mágicos, um bestiário e um trabalho de arte original.

Link para baixar

<https://drive.google.com/file/d/1ya58uWkS4rrTPT74MxYcUoMR7zGgSu3C/view?fbclid=IwAR06d4KTEfAcgfEb6ImvKr86v-9dZfv2n7j9zkHUKbYlFeYX-W6sKDa1bNfg>

GUIA DE NPC'S T20

Um guia com as maiores personalidades da Grande Savana. Futuramente será mesclado ao suplemento *Grande Savana T20*.

Link para baixar

https://drive.google.com/file/d/1txhzCn_wX-5vAdfbmz8fkAsCU60-bmyAX/view?fbclid=IwAR3mD8mFsqMObhpxVCkAUepW7e-cOMHpVmJq_ex75D4BBmD-N1HoOjcaugUo

ONIJA

Uma prévia com a nova classe Onija, um artista marcial da savana que utiliza de muita agilidade e sapiência para agir em meio ao perigo. Futuramente será mesclado ao suplemento *Grande Savana T20*.

Link para baixar

https://drive.google.com/file/d/1IBcWXo4BIYNSh-Dptxa9VnT7oQQYVHGsg/view?fbclid=IwAR1tAdkS6UV02r6-d9pp2PXLczDImpv4ueKstkD1fdtA-150I_Lr5UbWQeBQ

INSPIRAÇÕES

Para ter bastante referência, salvei centenas de artes incríveis de diversos autores em pastas organizadas no Pinterest. As pastas estão divididas de acordo com cada raça, ameaças e deuses.

Link para visualizar

<https://br.pinterest.com/perfildopanda/grande-savana-t20/>

FONTES DAS ARTES

Capa. <https://www.artstation.com/artwork/3dQ-VwA>

Página 3. <https://www.artstation.com/artwork/XdDG0>

Página 7. <https://www.artstation.com/artwork/xzNXAR>

Página 8. <https://www.artstation.com/artwork/Y3YAd>

Página 8. <https://www.artstation.com/artwork/Y3YAd>

Página 9. <https://www.artstation.com/artwork/56amg>